伊忍道
打倒信長
サブマニュアル
兵法忍巻
【ひょうほうしのびのまき】
KOEI

はじめに

華々しい戦国大名の武勇の陰には，激烈な情報合戦があったといわれます。そういった仕事を担っていたのが，忍者と呼ばれる人々でした。どんなに堅固な城でもやすやすと潜入し，情報収集から暗殺や敵陣混乱など，超人的な行動をやってのける忍者たち。戦国物を読んでいると，話の端々に忍者が現れ，消えていきます。忍者への興味は次第に強まり，忍者の活躍を描いたゲームを創りたいという欲求が起こりました。こうして『伊忍道・打倒信長』の企画・開発がスタートしたのです。

『伊忍道・打倒信長』は，伊賀忍者の若者が修行を積んで成長し，仇敵・織田信長を倒すというストーリーです。最初は修験場を巡って修行を続け，一人前の忍者となってからは，戦国大名の勢力争いを利用し，信長討伐の戦略を進めていきます。

『伊忍道・打倒信長』は，自由度が高いゲームです。特に後半部になると，決まった筋道がなくなり，ゲームの進め方は，あなた自身の意思と判断に委ねられます。1日も早く信長を倒すべく，がむしゃらに日本中を動き回るか，のんびりと寄り道しながら着実に攻略の手を進めていくか……。ゲームの戦い方，楽しみ方はいくらでも考えられるでしょう。そして，主人公が先々の町や村で出会う個性派ぞろいの「人物」たち。どこでだれに出会い，そしてだれを仲間にするか？修行の旅は，戦闘のベストメンバーを集める旅でもあるのです。

『伊忍道・打倒信長』には，あなたが知っている戦国時代とは違う，もうひとつの世界が開かれています。伊賀忍者となって，この世界の雰囲気を味わいながら，存分にご活躍ください。

フクザワ・エイジ

Eiji Fukuzawa

伊忍道
打倒信長

【サブマニュアル「兵法忍巻」　目次】

サウンドについて

『伊忍道・打倒信長』のサウンド

『伊忍道・打倒信長』のゲーム音楽は，ロック系のリズムに，戦国時代をイメージしたメロディーが見事にとけ込んだ，ゲームの雰囲気にふさわしい新鮮なサウンドです。
また，サウンドウェアでは，篠笛，琵琶といった個性的な和楽器を効果的に使用し，オーケストラ，邦楽から，ハードロック，ダンスビートまでヴァラエティに富んだ数々の楽曲をお送りします。ゲームとともにお楽しみください。

作曲家のプロフィール

若桑比織（わかくわ　ひおり）
1964年生まれの男性。東京芸術大学音楽学部作曲科卒。10代のころより多数のロックバンドのライブ，レコーディングに参加。サックスを駆使するステージ活動では，ここ数年，ジャズ，フュージョン関係での演奏が多い。その一方で，雅楽の演奏グループを主催し，邦楽器にも通じている。
ほかに若手アイドル歌手への楽曲提供，テレビ音楽，博覧会パビリオン音楽など，音楽のジャンルを問わず，幅広く活動している。なお，光栄の音楽作品では，「光栄弦楽四重奏シリーズ・岡村孝子」でアレンジを担当している。
現在，自宅にはアタリコンピュータをメインとするMIDI作曲，アレンジシステムを構築，コンピュータミュージックへの関心も強い。

※ゲームの音楽は，コンピュータ本体およびサウンドボード内蔵のスピーカで聞くと，音が歪んでしまう場合があります。サウンドボードのライン端子からオーディオ機器（ラジカセなど）へ接続して，より迫力あるサウンドでお楽しみいただくことをお勧めします。

リコエイションゲームとは?

「リコエイションゲーム」は，光栄が独自に開発したゲームのシリーズ名称です。このシリーズでは，これまで『維新の嵐』『大航海時代』の２本を製作し，この『伊忍道・打倒信長』は３作目になります。
リアルに変化していく状況の中で自分だけの世界を自由に創り上げる「シミュレーションゲーム」，物語の主人公となり，自分を活躍・成長させていく「ロールプレイングゲーム」――「リコエイションゲーム」は，これらのジャンルのおもしろさを総合した，新しいスタイルのゲームです。
『伊忍道・打倒信長』は，前２作よりも，「ロールプレイングゲーム」の要素を多く取り入れています。ゲームの前半部は，主人公の修行時代であり，ある程度決められた流れに沿って進み，自らを成長させていきます。
しかし，この修行が終わって後半部に入ると，ゲームの自由度は格段に高まります。定まった進路はなくなり，プレイヤーが自分で状況を判断し，信長打倒へ向けて自由に行動していきます。
また，エンディングまでの進み方は決まっておらず，再度プレイするときに，前回とは違った方針を立てて攻略することもできます。「リコエイションゲーム」は，毎回違ったやり方で楽しめるゲームなのです。
従来にない個性的なゲームを生み続ける「リコエイションゲーム」シリーズに，今後ともご期待ください。

『伊忍道・打倒信長』のストーリー

『伊忍道・打倒信長』は，伊賀の忍者となって仇敵織田信長を倒すゲームです。全体のストーリーはフィクションですが，戦国時代に実際に起こった「天正伊賀の乱」が発端になります。

●天正伊賀の乱

『伊忍道・打倒信長』のストーリーは，天正９年に織田信長の軍が伊賀に侵攻した「天正伊賀の乱」に始まります。この戦によって，伊賀忍者は壊滅し，生き残った者は全国に散らばっていきました。『伊忍道・打倒信長』の主人公は，この伊賀忍者の生き残りのひとりです。

●隠れ里急襲！

「伊賀の乱」が起こると，主人公は，伊賀の上忍百地の指令で，伊賀を脱出しました。山奥にある伊賀の隠れ里にたどりついた主人公は，信長を倒すために忍術修行に励みます。そして数か月後……伊賀忍者の残党をつけ狙う信長配下の忍者が，隠れ里を発見しました。主人公は敵の忍者と必死に戦いますが，あっけなく敗れてしまいまいます。そのとき，「明智光秀謀叛」の報が入り，敵はひん死の主人公を置いて去っていきました。

主人公は，隠れ里の長老の遺言に従い，無人になった里を後にします。これから，一人前の忍者になるための修行の旅が始まるのです。

●謎の洞窟へ

長老の遺言によると，最初に里の北にある洞窟に入って「選者の証」を見つけ出し，それを持って富士山のふもとにある修験場へ向かえとのことです。

洞窟の中に入ると，巨大なネズミやらムカデやら，奇怪な生物が襲いかかってきました。なんとか敵を倒しつつ洞窟の奥へ行くと，「選者の間」と書かれた部屋が……。中に入ると祭壇があり，「選者の証」が祭られていました。

●信長に異変が!?

一方，「本能寺の変」で奇跡的に命をとりとめた信長は，近江の安土城にこもり，城の外へは一歩も出なくなりました。しかも近江の周囲に関所を設けて，一般の人間は入れないように厳重に警戒しています。なにか怪しげな力を得たといううわさもあります。いったい信長に何が起こったのでしょうか？

●町から町へ

「選者の証」を得て洞窟を出た主人公は，山を下り，伊勢の城下町に入ります。医者で怪我を治療し，宿屋で疲れをいやしてから，三河の城下町の位置を聞き出し，そこへ向けて再び旅立ちます。当面の目標は富士の修験場へ向かうことです。三河の次に立ち寄った遠江の町で情報を聞き，ようやく湖のほとりにある修験場に到達しました。

●修行の旅路

修験場の主の話では，全国にはこのような修験場がいくつもあり，そのすべてを巡って一人前の忍者になれば，主人公にも信長を倒せるだろうとのことです。修行達成の条件は，ほこらの奥にある洞窟へ入り，火龍石を持ち帰ること。さあ，信長打倒への第一歩が始まります。

『伊忍道·打倒信長』のシステム

リコエイションゲーム『伊忍道・打倒信長』には，さまざまな新しいシステムが取り入れられています。ここでは，ゲームを進めるためのシステムについて説明します。

●ＲＰＧ形式の成長システム

『伊忍道・打倒信長』は，ロールプレイングゲーム形式の主人公成長システムを採用しています。

ダンジョンを移動していると，怪物が現れ，戦闘状態になります。敵を倒して戦闘に勝つと，経験値と金が手に入ります。経験値をある程度得ると，レベルが上がって能力値が向上し，攻撃力や防御力が強まります。

●マップは日本全域

主人公が行動するマップは，北海道を除く日本全域にわたります。マップ上には，町・村・修験場などがあり，そこに入ると，内部のマップに切り替わります。

●修験場で術を修得

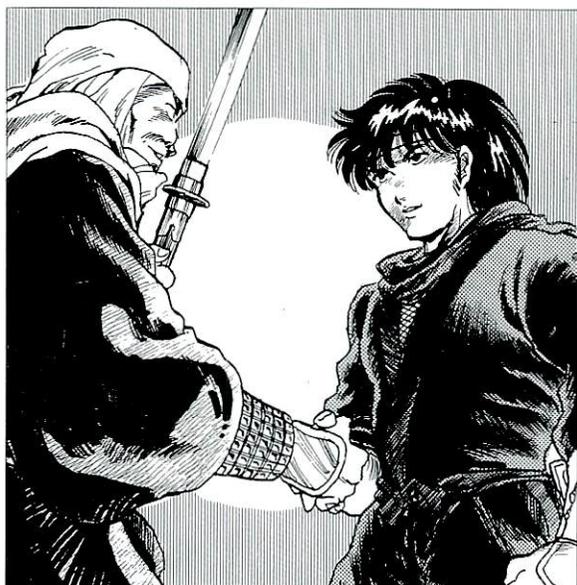
隠れ里を出てからの目標は，全国の修験場で修行を積み，一人前の忍者になることです。定められた順番どおりに修験場を進み，修行を達成するごとに術を覚えていきます。

●頼れる「人物」を味方に

全国には,主人公同様に修行したり，旅をしたりしている「人物」が数十人います。主人公のレベルが７程度になると，気に入った「人物」を誘って仲間にし，ともに戦うことができます。仲間は２人までつくることができます。

「人物」はそれぞれ職業を持っており，能力や特技も異なります。一度仲間にした「人物」と別れて，新たに能力の高い「人物」を仲間に迎えることもできます。

●仕事を引き受ける

戦国大名やその配下の武将もゲームに登場します。彼らは国の経営を行う一方で，忍者を雇ってスパイ活動をさせたり，合戦を行ったりして，領土争いを繰り広げています。レベルが15程度になると，主人公が大名の求人に応募して，仕事を引き受けることができます。仕事に成功すれば，報酬を得ると同時に依頼した大名からの信頼値が上がります。

●合戦に参加

大名が募集する仕事には，合戦参加があります。合戦は，部隊を率いて敵国に攻め込むもので，ウォーシミュレーションゲーム形式の画面に切り替わります。主人公の部隊は，通常の戦闘のほかに，術を使った特殊な攻撃ができます。

●近江に入る条件

信長は，近江の安土城にいますが，近江に入る道には関所が置かれていて，一般人は通行禁止になっています。

近江に入る条件は，近江の周りにある信長領を，他国の大名が攻め落とすことです。近江の周りには4国ありますが，1国占領すると，その国から近江へ入ることができます。

そのためには反信長派の大名に加担して，信長領を攻め落とさなければなりません。大名の仕事を引き受けたり，宝物を献上したりして信頼値を上げ，信長領を攻めるように進言します。織田信長の軍勢は強力なので，織田軍に対抗できる有力な大名を支援することが重要です。

登場人物について

『伊忍道・打倒信長』には，主人公の仲間になる「人物」，他国と合戦を行う大名・武将など，さまざまなタイプの人々が登場します。ここでは人々の種類や「人物」のデータについて説明します。

人々の種類

●「人物」
主人公が仲間にできる人々です。主人公同様，能力値と経験値を持ち，自ら成長していきます。また，それぞれ忍者や僧侶などの職業についており，攻撃力が強かったり，術が得意であるなど個性的な能力値を持っています。
彼らは，行動目的を持って日本中を移動しています。ただし，通常は，日本のマップ上には存在せず，町や村などの宿屋，飲み屋，城の詰所にいます。

●大名・武将
各国の城にいて，合戦のときは部隊を率いて戦います。武将は，知力・武力の能力値を持っています。
大名は，このふたつの能力値と，野心と信長に対する方針（敵対，無関心など）を持っています。
主人公は，ある程度までレベルが上がると，大名が募集する仕事を実行できるようになります。

●町や村の人々
町や村などの中を移動していて，主人公と会話をする人々です。重要な情報を持っている者もいるので，聞きもらさないようにしましょう。

主人公や「人物」のデータ

●職業
全部で16種類あります。忍者・僧・道士・侍のどれかに属しており，それぞれ個性的な能力を持っています。
職業によって，レベルの上がり方やレベルが上がったときの成長のしかたも違います。

●性別
「人物」は，ほとんど男ですが，忍者の中には「くノ一（女の忍者）」もいます。

●体力
敵の攻撃に対する耐久力を表し，攻撃を受けるたびに減っていきます。薬草や体力丸を使用するか，宿屋に泊まると回復します。
「毒」を受けた状態のときに移動すると，少しづつ体力が減っていきます。

戦闘中に体力が0になると，倒れて戦闘不能になり，「怪我」をするか，死んでしまいます。

●気力
術に関わる能力で，術を使用するごとに減ります。
気力丸を使用するか，宿屋に泊まると最大値まで回復します。

●知力
術に成功する確率に関わる能力です。

●力
攻撃力に関わる能力です。

●素早さ
攻撃の素早さや，攻撃をよけられる確率に関わる能力です。

●運
この能力が高いと，戦闘時に敵から逃げられる確率や，毒などの敵の特殊攻撃を避ける確率が高くなります。

●攻撃力
攻撃の強さです。「人物」自身が持つ攻撃力に，装備している武器の攻撃力が加わります。

●守備力
守り強さです。「人物」自身が持つ守備力に，装備している防具などの守備力が加わります。

●術防御力
術をしかけられたときの防御力です。「人物」自身が持つ防御力に，装備している護符などの防御力が加わります。

●レベル
「人物」の成長度です。
レベルが高いほど，能力も高くなります。
必要経験値が0になると，レベルが上がります。

●必要経験値
次のレベルに上がるために必要な経験値です。
経験値は，敵と戦闘して勝つと得られます。必要経験値は，経験値を得るごとに，その分だけ減っていきます。0になるとレベルが上がり，その次のレベルに上がるために必要な経験値が表示されます。

術と特技

術と特技は，「人物」や戦闘相手のモンスターたちが持つ特殊能力です。これらを有効に使えば，戦闘や合戦の進行が非常に楽になるでしょう。ここでは，術と特技の特徴について説明します。

術とは？

術とは，離れた敵を炎などで攻撃したり，傷ついた味方を治療したり，敵を眠らせるなどの特殊な技のことです。

術を使うときには，気力を消費します。気力が足りない場合は使用できません。

ゲームを始めたころ，主人公は術を使えませんが，修験場での修行によって身につけていきます。また，仲間の場合は，レベルが上がるにしたがって，術を覚えていきます。

●術の成功率

術は，毎回成功するとは限りません。術に失敗した場合も，気力は消費されます。

術の成功率は，「人物」の知力・運・レベルの能力や，術自体の難度によって変わります。

●術の使い分け

ほとんどの術は，移動中に使えるもの，戦闘中に使えるもの，国同士の合戦で使えるものというように，使用できる場面が限られています。ただし，治療術や回復術の中には，移動中，戦闘中のどちらにも使用できるものがあります。

術の種類

術は，次の３種類あり，「人物」の職業によって使える術が異なります。

●忍術

忍者が使える術です。忍術は，火・地・天の３系統に分かれていて，攻撃術や治療・回復術などがあります。

●仙術

僧が使える術です。仙・法・神の３系統に分かれていて，回復・治療術が中心です。合戦で使える術はありません。

●妖術

道士が使える術です。幻・鬼・呪の３系統に分かれています。ほとんどが攻撃術で，忍術より破壊力が強くなります。

特技

特技とは，「人物」やモンスターが生まれつき持っている特殊な技術のことです。使い方や効果は術に似ていますが，気力は消費しません。

特技は，修行やレベルアップで覚えることはできません。主人公は特技を使えません。

●使用できる特技

「人物」が持っている特技は以下の４つのどれかです。

製薬１　忍力草から体力丸を作り出します。

製薬２　行者草から気力丸を作り出します。

祈祷　毒・怪我の状態を治します。一度に複数の「人物」を治すことができます。

飛行仙　一瞬のうちにほかの場所へ移動できます。

術のすべて

ここではそれぞれの術について説明します。すべての術を身につけるまでには，かなり時間がかかります。ひとつひとつ参照しながら，術の使い方と効果を覚えていきましょう。

※［移］＝移動中に使える術／［戦］＝戦闘中に使える術／［合］＝合戦中に使える術

忍術

●火炎［戦］　炎を起こして，敵１体にダメージを与えます。
火の忍術の基本で，富士の修験場の修行で身につけます。

●地恵［移］［戦］　大地の力によって体力を回復します。

●解毒［移］［戦］　大地の力によって，敵に受けた毒を中和し，消し去ります。

●濃霧［戦］　防御効果のある術です。
敵１体の周囲に濃い霧を発生させて，敵の攻撃を避けやすくします。

●空剣［戦］　かまいたちを発生させ，すべての敵に向けて放ちます。この術を受けた敵は，鋭い刃物で切り刻まれたような傷を負い，大きなダメージを受けます。

●火走［戦］　地面を伝って火が走り，自分の正面にいる敵を攻撃します。
敵が縦に２体並んでいるときは，２体ともダメージを受けます。

●渦炎（かえん）［合］　炎が大きな渦となって広がっていき，周囲にいる敵部隊に，ダメージを与えます。

●水柱［合］　水が柱のようになって，敵部隊のまわりに吹き出します。この術にかかった部隊は，しばらくの間，移動できません。

●火柱［戦］　地面から火が吹き出し，巨大な柱のようにそそり立ちます。
火炎，火走よりも威力があります。
この術は，すべての敵がダメージを受けます。

●稲妻［合］　暗雲を呼び，戦場に雷を落とします。落雷を受けた部隊は大きな被害を受けます。
雷はどこに落ちるかわからないので，味方の部隊が被害を受けることもあります。

●地震［合］　戦場に地震を起こし，地割れを発生させます。地割れが起こった場所にいる部隊は，敵味方の区別なく被害を受けます。

●火虎［合］　自分の部隊が，炎でできた真っ赤な虎に変身します。攻撃をするときに炎を吐き，通常より攻撃力が数倍高まります。しばらくすると，術が解け元に戻ります。

●地神［戦］　地の精霊が術者の体に乗り移り，攻撃力，守備力ともに強力になります。
効果はしばらく続きます。

●雷龍［合］　天の力を借りて戦場に巨大な龍を呼び出します。
龍は，敵味方の区別なく暴れ回り，のちに消滅します。

仙術

●治療１［移］［戦］　味方１人の体力を回復させます。
仙術の中ではもっとも初歩的な術ですが，忍術の「地恵」よりも効果は高くなります。

●解毒［移］［戦］　敵から受けた毒を消し去ります。
忍術の「解毒」と効果は同じですが，術の性質が違うので，消費する気力は若干異なります。

●鉄身［戦］　味方１人の守備力を上げ，敵から受けるダメージを減らします。効果があるのは戦闘中だけで，戦闘が終われば，元の守備力に戻ります。

●治療２［移］［戦］　味方１人の体力を100程度回復させます。
便利な術ですが，身につけられるレベルは高くなります。

●昇速［戦］	味方全員の素早さを上げます。 素早さが上がれば，先に攻撃できる確率や，敵から逃げ出せる確率が高くなります。
●催眠［戦］	敵を戦闘中に眠らせます。 一度にすべての敵に術をかけますが，全員に成功する確率はあまり高くありません。
●霧隠［戦］	霧を発生させて，敵から逃げ出します。 術が成功した場合は，確実に逃げることができます。
●孔雀（くじゃく）［移］	飛行術の一種で，ほかの場所に一瞬にして移動することができます。 ダンジョンの中で使用すると，ダンジョンの入り口まで戻ることができます。
●風神［戦］	風神の力を借りて，強風を発生させ，敵を吹き飛ばします。 敵を倒してはいないので，金と経験値は手に入りません。
●治療３［移］［戦］	味方全員の体力を回復させます。 「治療１」と同じ効果を，味方全員が受けられます。
●入魂［戦］	敵から呪縛を受けたり，眠らされたりして，戦闘不能になった味方を回復させます。
●生来［戦］	体力が０になり，倒れた味方をよみがえらせます。 戦闘が終わる前に実行しないと効果がありません。倒れた味方をそのままにしておくと，戦闘後に死亡する場合があります。死んだ味方は二度と復活しません。
●金剛［戦］	力の神が術者の体内に宿り，しばらくの間，攻撃力が上がります。
●治療４［移］［戦］	味方全員の体力を最大値まで回復させます。 最強の治療術で，身につけられるレベルも，消費する気力も非常に高くなります。

妖術

●錯乱［戦］	妖しい幻影を出現させて，敵を惑わし，混乱させます。敵１体に効果があります。 混乱した敵は，同士討ちをするようになります。
●火鬼［戦］	火を操る鬼の力を借りて，強力な火の玉を発生させ，敵１体にダメージを与えます。
●裂鎧（れつがい）［戦］	呪術によって敵の守備力を下げます。敵１体に有効です。 効果があるのは戦闘中だけで，戦闘が終わると術が解けます。
●悲観［戦］	敵を催眠にかけ，悲しい思い出を呼び起こさせて，気力を奪います。術の性質上，人間あるいは人間に近い怪物に効果が

あります。

●喝破（かっぱ）［戦］
幻術を見破る術です。
幻や霧など，敵がしかけた幻術の効果をなくし，通常の状態で戦えるようにします。

●術殺［戦］
呪術によって敵の術を封じ込めます。
この術にかかった敵は，術が使えなくなります。
効果があるのは戦闘中だけで，戦闘が終わると術が解けます。

●風鬼［合］
風を操る鬼をスパイとして使い，敵の状況を調べます。
合戦を始めたときは，たいていは敵城から離れた場所に陣取っていますが，この術を使えば，その場で敵城の周りの地形を見ることができます。

●土鬼［移］［戦］
土に潜む鬼の力を借り，味方１人の体力を回復させます。
回復の度合いは仙術の「治療１」よりやや高くなります。

●呪縛［戦］
敵を呪縛し，動けなくします。
術にかかった敵は，何もできなくなります。
効力はしばらくの間持続します。
すべての味方がこの術にかけられ，だれも動けなくなった場合は，戦闘に負けたことになります。

●陰形鬼［戦］
目に見えない鬼を操り，敵を傷つけて体力を奪います。
敵全員に効果があります。

●幽軍［合］　幻の部隊を戦場に出現させて，おとり部隊として敵をおびきよせます。
この部隊は，敵に攻撃を受けると消滅します。

●百鬼［合］　鬼の大部隊を出現させて，敵を攻撃します。この部隊は，数回攻撃をしたのちに消滅します。

●魔軍［合］　魔力で自分の部隊を強力にします。
効力はしばらく続きます。

●幻龍［合］　戦場に，巨大な怪物の幻を出現させます。それを見た敵兵は，戦意を失い，部隊から脱落していきます。

移動中のコマンド

ここでは，日本マップや町などを移動しているときに使えるコマンドを説明します。「話す」以外は，コマンド一覧から実行するコマンドを選択します。

●話す

町や村のマップを歩いている人々にぶつかると，相手が話しかけてきます。

重要な情報を教えてくれることもあるので，聞きもらさないようにしましょう。

●調べる

宝箱を開けたり，マップ上にある道しるべの文字を読んだりするときなどに使います。

●隊列

戦闘を開始したときに主人公や仲間がいる位置を選択します。戦闘時の位置については，P.28を参照してください。

●道具

武器・防具・道具は，１人15個まで持てます。

装備　武器や防具，護符を身につけます。これらは装備しないと効果がありません。

装備できる武器や防具は，「人物」のタイプによって異なります。このコマンドを使用したとき，装備できない武器や防具は表示されません。

使う　持っている道具を使用します。薬草などを使う場合は，使用する相手を選択します。

捨てる　持っている道具の中から不必要なものを捨てます。捨てた道具は，二度と戻らないので注意してください。装備している武器や防具は，一度装備をはずさないと捨てることができません。

●情報

自分や仲間の情報を調べます。

能力　能力値や経験値が表示されます。

道具　持っている道具名が一覧で表示されます。装備している武器・防具などは色違いの文字で表示されます。

術　修得した術が一覧で表示されます。

特技　身につけている特技が表示されます。

●術

移動中に使える術や特技を実行します。術を使うと，気力が消費されます。

●陽術

大名から間者や混乱の仕事を引き受けたとき，目的の町の中に入って実行します。町の外や，城のない村では実行できません。また，大名に雇われるくらいレベルが上がらないと，

陽術に成功しません。

陽術を使うと，気力を消費します。失敗する場合もありますが，気力さえあれば何回でも実行できます。

潜入　城に潜入して，情報を探ります。

混乱　兵糧を焼くなどして，その国を混乱させます。

●機能

終了　ゲームを終了します。そのときまでのゲーム内容は記録されないので注意してください。

音楽　BGMを止めます。

表示　メッセージの表示速度を変えます。

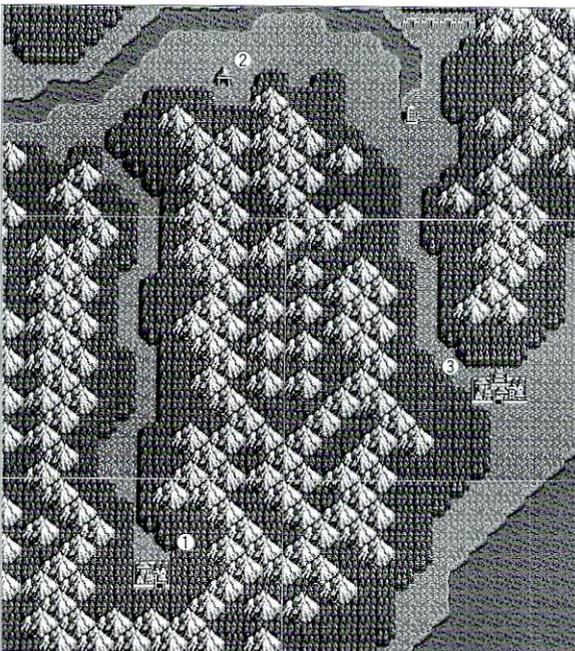
日本マップ

ここでは，マップ上にあるものや，マップ上での時間の進み方などについて説明します。

マップ上にあるもの

●侵入できない地形
マップ上には，いろいろな地形があります。その中で，山や川・湖・海には歩いて進入できません。

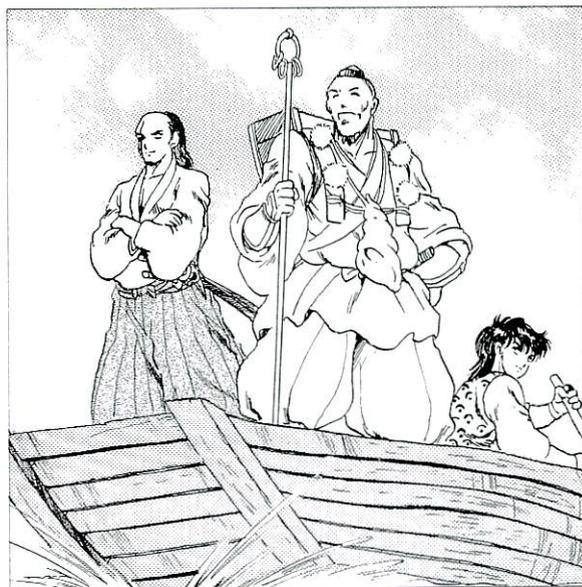
●町や村でひと休み
城のあるものが町，ないものが村です。
町や村，修験場の中には店屋があり，人々が歩き回っています。ここでは人々から話を聞いたり，宿に泊まったり，店屋に入って武器や道具を売買するなどの活動が行えます。

①伊賀の隠れ里（スタート地点）
②「選者の証」の洞窟
③伊勢の城下町

●修験場を探せ！
修験場は，山奥など，人里離れたところにあります。修験場の中は，町や村のようなつくりになっており，宿屋や医者などに入ったり，修行している人々から情報を聞くことができます。また，修験場内のどこかに小さなほこらがあり，その奥が修行の場となります。

●洞窟は怪物だらけ
マップ上にある洞窟，また修験場の修行の場となるほこらの

中は，ダンジョン（複雑な迷路）になっています。たいていのダンジョンには階層ができており，階段などを使って昇り降りします。ところどころにワナやしかけがあるので，用心してください。
ダンジョンの中には，怪物が潜んでいて，ひんぱんに襲いかかってきます。また，武器や宝物などが入っている宝箱も隠されています。

●船で海を渡る

町や村とは別に，全国の各所に港があります。ここに入ると，船に乗って別の場所へ移動できます。
本州から四国，九州などへ向かうときには船で移動します。船の行く先はあらかじめ決まっています。プレイヤーが操作して船を動かすことはできません。

●関所で通行止め

山に挟まれた場所などに，関所が設けられていることがあります。ゲームを始めたころは，この関所のために日本の西側には行けないようになっています。
ゲームを進めていくうちに，これらの関所も通過できるようになりますが，織田信長のいる近江へは，ほかの大名が隣接国を攻め取らないと入れません。

時間の流れ

マップ上を移動すると，その移動距離にしたがって時間が進みます。移動を続けると次第に画面が暗くなって夜になり，夜が明けた時点で１日経過します。移動せずに立ち止まっていると，時間は進みません。
町や村の中にいるときは，宿屋で「宿泊」したり，「語る」を実行したとき，城に入って「待機」したときに１日経過しますが，それ以外は，日時は変化しません。町や村から出て，再び日本のマップに戻るときに１日経過します。
また，各所のダンジョンも同様で，入るときと中にいるときは，時間は経ちませんが，外に出ると１日経過します。

●ゲームの期限

『伊忍道・打倒信長』は，「本能寺の変」が起こった天正10年６月に始まり，以上のようなしくみで時間が経過していきます。そして約20年後の天正30年１月になると，ゲームの期限切れとなり，強制的にゲームオーバーになります。

毎月１日は国戦略

毎月１日になると，画面が切り替わって全国の勢力図が現れ，各国の戦略が行われます。ここで，各国の大名が合戦を行って，勢力図が変わることもあります。
大名から仕事を請け負うようになったら，各国の状況をよく見て行動の方針を決めましょう。

町のようす

町や村などに入り，店や城に入ると，いろいろなコマンドを使用することができます。ここでは，それらのコマンドについて説明します。

●店や城を出るとき

店や城で使うコマンドのうち「出る」は，その店や城から出ることです。

宿屋

●宿泊

宿に一晩泊まって，体力・気力を最大値まで回復させます。宿代は１人金10で，仲間とともに泊まれば人数分支払います。翌朝になると，日付が１日進みます。

●面会

宿にいる「人物」に会って話を聞きます。仲間に誘うためだけでなく，有利な情報を入手するためにも，ひんぱんに面会するといいでしょう。

尋ねる　相手からいろいろな話を聞きます。「情報」では各国の情報を聞くことができ，「仕事」では仕事がある国を教えてもらえます。「信長」では，相手が織田信長をどう思っているか聞き出します。

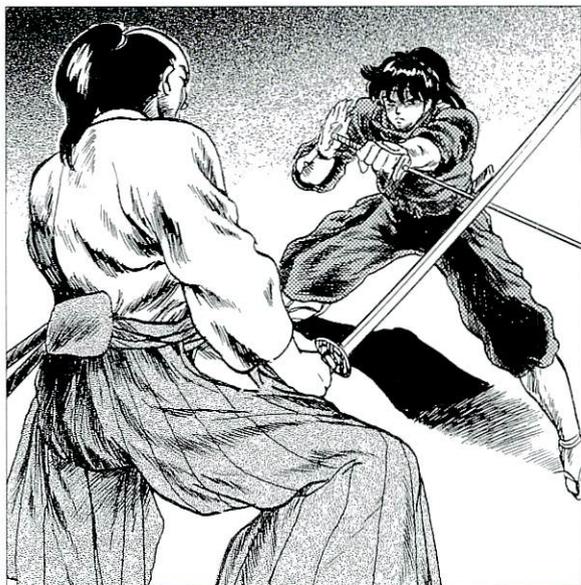
見切る　相手の能力を見ます。

仲間　相手を仲間に誘います。

主人公がレベル７くらいにならないと，仲間はできません。相手が仲間になるかどうかは，相手の主人公への信頼値が関係しています。相手の信頼値が40以上あれば，仲間になる可能性は高くなります。

語る　面会の相手と，一晩語り明かします。このコマンドを使うと，相手の主人公への信頼値が上がります。信頼値の上がり方は，相手との相性によって異なります。

攻撃　相手に攻撃をしかけます。このコマンドを使うと，戦闘画面に切り替わって戦います。戦闘に勝つと，主人公への信頼値が上がり，相手を仲間にすることもできます。ただし，負けた相手が死んでしまう場合があるので注意してください。この戦闘では金や経験値を得ることはできません。

別れる　面会相手と別れます。

●記録　ゲームの内容を記録します。記録したのちにゲームを終了することができます。
詳しくはスタートアップマニュアルを参照してください。

●別れる　一緒に行動してきた仲間と別れます。
別れた仲間は，しばらくはその宿に留まっていますが，いずれそこを去り，独自の行動を始めます。意外な場所でばったり再会するかもしれません。

飲み屋

●話す　飲み屋にいる「人物」と話をします。内容は，宿屋の「面会」コマンドと同じです。

●飲む　酒を飲みます。金４払います。
酒を飲むと，飲み屋の親父が国や「人物」についての情報を話してくれます。

医者

●薬　薬草などの治療薬を買います。
おもな薬に次のようなものがあります。
薬草　体力を回復します。
解毒丸　毒にかかった状態を治します。
金創薬　怪我の状態を治します。

体力丸　体力を回復します。薬草よりも回復の度合いが高くなります。

気力丸　気力を回復します。

●治療　毒のまわった体や怪我を治療し，健康な体に戻します。金20かかります。

刀剣商

武器や防具を買い入れます。

購入した武器や防具は，「道具」コマンドの「装備」で装備しないと効果がありません。

ここで武器や防具を売り払うことはできません。

古道具屋

薬・道具・護符を買い入れたり，持っている武器や防具，道具を売り払います。

武器や道具は，ひとり15個まで持てます。

古道具屋で買える品には，次のようなものがあります。

敵討薬　戦闘中に使用すると，火炎となって敵にダメージを与えます。

伝火　戦闘中に使用すると，正面にいる敵に向かって火が走り、ダメージを与えます。「敵討薬」よりも強力です。

煙り玉　戦闘中に使用すると，霧が発生し，敵から逃げ出すことができます。

天狗の羽　移動中に使用すると，それまで立ち寄ったことのある町へ一瞬にして移動できます。

守札　護符の一種です。装備すると術防御力などに効果があります。

龍の鱗（うろこ）　護符の一種です。守札より高い効果があります。

易者

占いによって，「人物」の居場所や目的，自分との相性を知ることができます。一回につき金５かかります。

遊戯場

南蛮渡来の魔法陣遊びというゲームができます。

たて・横・ななめの数字の合計が同数になっている魔法陣があり，スロットマシンのような機械で数字を当てて，たて・横・ななめなどに数列を揃えます。

初めてプレイするときは，先に賭札を買ってください。札を何枚か賭け，揃った数列の倍率によって，相当の札を受け取ります。賭札がたまったら，枚数に応じた商品と交換できます。金3000以上に相当する品は，大名へ献上すると喜ばれるでしょう。
遊戯場には，一般店と高級店があり，高級店で交換できる商品はより豪華なものになります。
もうけた賭札は，商品と交換せずにためることができ，ほかの遊戯場へ行ったときに使用できます。ただし，一般店と高級店の賭札は別々で，それぞれの店でしか使えません。

城

町の一番奥にあり，城内には武将や大名がいます。
織田信長の支配する国では求人を行わないので，信長領の城には入れません。

●求人

間者，混乱，合戦参加などの仕事を引き受けます。
国が求人を行うのは毎月15日までで，それ以降月末までは，どこの国でも仕事はありません。
仕事のやり方は次のようになります。
間者　命じられた国の城下町へ行き，「陽術」コマンドの「潜入」を実行します。
混乱　命じられた国の城下町へ行き，「陽術」コマンドの「混乱」を実行します。
合戦参加　月末の30日までに城に入り，「待機」コマンドで月を越すと，合戦が始まります。

●情勢

全国の勢力地図が表示され，現在いる城の位置や，城を治める大名の名前が表示されます。現在位置を示すカーソルを他の城の位置へ動かすと，その国の地名や大名の名前が表示されます。

●詰所

詰所にいる「人物」と会話します。
内容は，宿屋の「面会」コマンドと同じです。

●面会

その城にいる大名，あるいは城主に謁見します。
大名からの信頼値がある程度高くないと，面会できません。そのような場合，まず「求人」コマンドで仕事を引き受けて，信頼値を上げてください。
進言　ほかの国に合戦をしかけたり，混乱させるように提案します。大名や城主がその気になれば，進言した仕事を依頼されます。

修験場での修行が終了し，一人前の忍者にならないと，進言を受け入れてもらえません。

献上　大名や城主に宝物を贈り，主人公への信頼値を高めます。金3000以上の高価な品物でないと，受け取ってもらえません。

●待機

城の中で待機します。

合戦に参加する仕事を受けたとき，月末の30日にこのコマンドを実行してください。

このコマンドを使うと１日経過しますが，宿屋と違って，体力や気力は回復しません。

質屋

武器・防具や道具を預け，金を借ります。

一度預けたものを引き取るには，預けたときに受け取った金額と同じ額を支払わなくてはなりません。

このほかにも，特別なことができる家があるので，探してみてください。

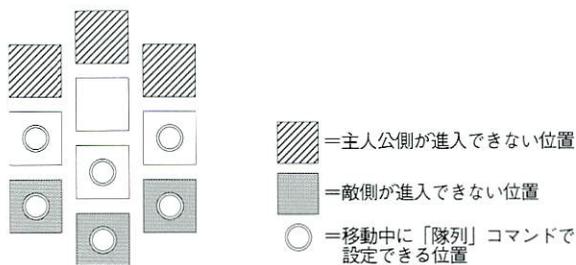
戦闘時のコマンド

襲いかかるモンスター，行く手に立ちふさがる「人物」たち。危険な戦闘を何度も経験することで，主人公は成長していきます。ここでは，戦闘時のコマンドについて説明します。

●移動

戦闘位置を変えます。移動した場所で敵と接触したとき，直接攻撃をかけることができます。ただし，この場合は通常の直接攻撃より力が弱まります。

移動範囲

▨＝主人公側が進入できない位置
■＝敵側が進入できない位置
◎＝移動中に「隊列」コマンドで設定できる位置

●攻撃
敵に攻撃をしかけます。直接攻撃と間接攻撃のどちらかを選びます。
直接攻撃では，隣り合った位置にいる敵を攻撃します。
間接攻撃では，手裏剣などの飛び道具を使って，離れたところにいる敵を攻撃します。
どちらの攻撃も，自分より後方にいる敵にはしかけられません。

●術
戦闘で使える術を実行します。術を実行すると気力を消費します。気力が不足すると，術を使用することができません。
術に失敗することもありますが，そのときも気力を消費します。

●道具
回復用の薬や，攻撃などに効果のある道具を使います。
道具は，自分の所持品の中から選択します。ほかの仲間が持っている道具は，自分の順番のときには使用できません。また，戦闘中に仲間同士で道具の受け渡しはできません。

●防御
何もしないで，その場で身構えます。
敵から受ける被害が減少します。
複数で戦っている場合，体力が少なくなったときは防御を選んで，ほかの仲間に攻撃をまかせましょう。

●逃げる
戦いの場から逃げ出します。
成功率はあまり高くありません。
能力の「すばやさ」や「運」の数値が，このコマンドの成功率に関わります。

合戦について

修験場での修行が終わったら，信長打倒へ向けて本格的に行動を開始します。信長に対抗している有力大名に仕事を求めて合戦に参加し，信長領に攻め込みましょう。ここでは，合戦のルールやコマンドについて説明します。

合戦時の操作

主人公は，大名から兵を割り当てられ，部隊を率いて合戦に臨みます。仲間がいるときは，もう1部隊増やせる場合があります。プレイヤーが操作するのは，この2部隊だけで，ほかの大名や武将の部隊は自分で行動します。

主人公と仲間の部隊が全滅したり，戦場から離脱して，その場に操作できる部隊がいなくなると合戦は終了し，勝敗は状況によって決められます。

コマンドの出し方

合戦は，敵味方の部隊が順番にコマンドを実行していきます。コマンドを実行する順番をターンといいます。すべての部隊がコマンドを実行すると，1ターン終了したことになり，残りターン数がひとつ減ります。

合戦は，36ターンまで続き，残りターンがなくなっても勝負がつかない場合は攻撃側の負けとなります。

合戦の流れ

●時間の経過　国同士の合戦は，毎月1日に行われ，半日で終了します。

●攻撃方針　合戦が始まる前に，味方の総大将が合戦の方針を伝えます。主人公たちの部隊は，この方針に従う必要は特にありません。

●戦い方　主人公たちの部隊の特徴は，合戦用の術が使えることです。うまく成功すれば，兵士数で敵に劣っていても勝つことができるでしょう。部隊の兵士数は勝手に割り振られるので，兵士が少ない場合は，無理に攻め込まず，術攻撃を中心に行いましょう。

●合戦後の処理　合戦が終わると，もとの国に戻って大名に謁見します。合戦中に主人公が敵に捕まった場合は，合戦終了後に逃がされて，もとの国に戻ります。

合戦に勝った場合は，報償金をもらい，大名からの信頼値が

高まります。合戦に負けた場合，信頼値が下がります。ただし，時間切れで負けになったときなどは，信頼値は減りません。

仲間が別の部隊で合戦に参加して手柄を上げても，報償金をもらったり，信頼値が上下するのは主人公だけです。

合戦のコマンド

●移動
部隊を移動させます。
各部隊は機動力をいう数値を持ち，移動するごとに減っていきます。1回のコマンド入力でどのくらい移動できるかは，部隊が持っている機動力と，進入した地形での機動力の減り方によって決まります。
機動力は，主人公・仲間の素早さ，部隊の兵士数によって決まります。機動力は合戦中に待機しても増えません。
機動力の減り方は，平野に進入するときが最も少なく，川・海・湖に進入するときが最も多くなります。山の地形には進入できません。

●攻撃
隣り合った位置にいる敵部隊に攻撃をしかけます。
攻撃すると，敵も反撃してくるので，双方の兵士数が減っていきます。
攻撃方法には，通常攻撃と，全力攻撃があります。全力攻撃は，通常攻撃より敵味方の兵の減り方が激しくなります。
部隊の攻撃力には，武装度と訓練度や，部隊を率いる主人公や「人物」の能力が関わります。また，能力は，「陣形」によって関わり方が違ってきます。
味方の部隊とともに敵部隊に接している場合は，通常より攻撃力が上がります。たとえば，城にいる敵の総大将を，味方の部隊で取り囲んで攻撃すれば，より効果が上がるというわけです。

●術
合戦で使用できる術を実行します。気力を消費します。
敵のみならず，味方の部隊に被害を与える術もあるので，使い方には十分注意してください。

●陣形
自分が部隊の前面に出るか，後方に下がっているかを決めます。前にいる場合は，その「人物」の武力が戦闘に影響し，後方にいる場合は知力が影響します。
敵部隊を直接攻撃するときは前面に出て，術をひんぱんに使うときは，後方に下がるべきでしょう。

●情報
戦場では，自分の周囲しか見渡せず，画面の外にいる部隊の

情報はつかめません。

状況　敵や味方の部隊の総合力が表示されます。

部隊　各部隊の，指揮者とデータが表示されます。

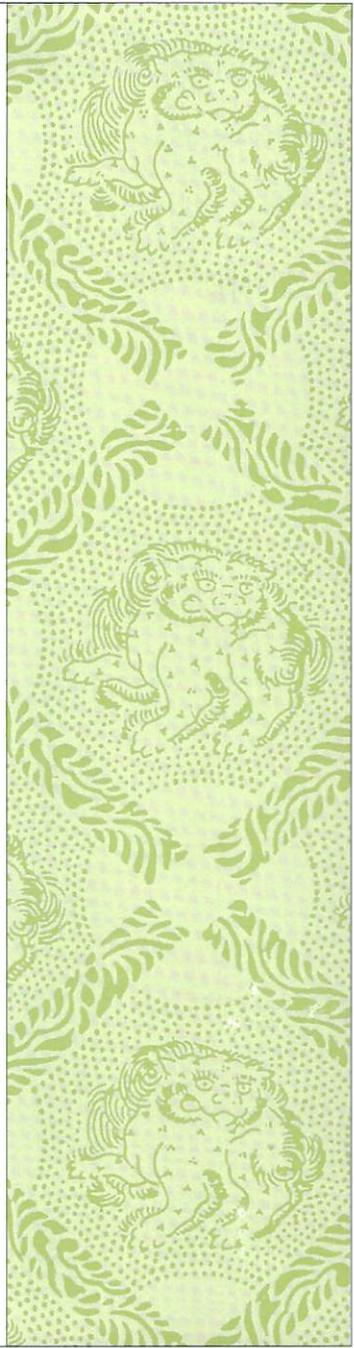
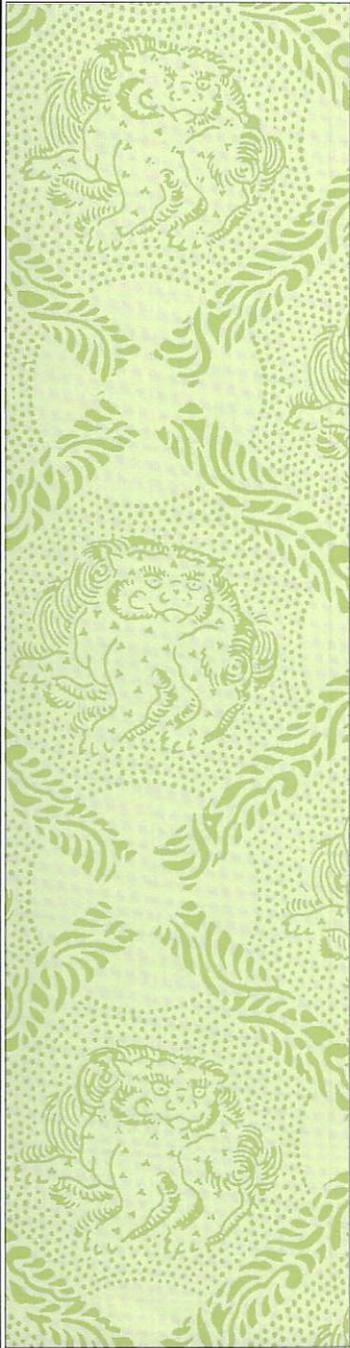
●離脱　　部隊を戦場から待避させます。
勝手に離脱すると，雇われた大名からの信頼値を失います。

●待機　　その場で何もせずに，待機します。

術の使い方

●先手必勝　　敵方にも，主人公と同じように忍者や道士が参加している場合があります。このとき，敵が先に術をしかけてくると，味方側の戦況が不利になります。敵部隊の情報を早めにつかみ，敵に術を使う者がいる場合は，相手より先に術をしかけましょう。

●龍には龍を　　敵が「百鬼」や「雷龍」を使って，鬼の部隊や龍などを呼び出した場合は，こちらも同じ術を使って対抗しましょう。そうすると，怪物同士で戦いを始めるので，味方部隊が被害を受けずにすみます。

戦国忍者ワールド

伊賀忍者と天正伊賀の乱

天正９年，織田信長は伊賀を平定する。この戦は，領土拡大だけではなく，伊賀忍者の掃討という目的を含んでいた。この「天正伊賀の乱」のいきさつを解説しよう。

忍びの国・伊賀

伊賀は，現在の三重県北西部に位置する。四方を山に囲まれ，他国とは数本の峠道でしか往来できず，まさに“天然の砦”ともいえる地形である。
伊賀は，北辺で接する甲賀（近江の国に属する郡）とともに，古くから忍術が伝承されてきた国である。住民は，農業などの通常の仕事をするかたわら，忍術の修行も怠らなかった。どのような場所でも忍び込めるという特殊な能力を持つ彼らは，他国から雇われ，“伊賀者”と称されて重宝されたという。

三人の上忍

この“伊賀者”をたばねる豪族（上忍）として，戦国時代には，藤林長門，百地丹波，服部半三保長がいた。服部氏は，伊賀では古来から存続する有力な一族だが，半三は伊賀を出て，三河の松平（徳川）氏に仕えた。この半三の子が有名な服部半蔵正成である。一方藤林，百地は，歴史上にはほとんど名を残していない。伊賀に墓が残されているのみである。江戸時代に著された「万川集海」という忍術書によると，「人知れず手柄をたてるのが上忍である」らしいが，彼らの実体はいまだに謎に包まれたままだ。もっとも百地は，盗賊石川五右衛門の師匠百地三太夫として，物語上では有名であるが。

豪族割拠の戦国期

当時の伊賀は，大小数々の豪族が居並び，抗争を繰り広げていた。定まった国主はおらず，有力な豪族による国内統一といった，戦国時代にはありがちな状況も起こらなかった。争いに疲れた諸豪たちの合議で，一時近江から国主を迎えたことがあったが，権力が弱く，すぐに追い出されてしまったという。ところが，ほかの国から攻め込まれたときは，普段は敵対している豪族たちが手を結び，団結して戦った。

伊賀郷士の裏切り

天正６年，伊賀の隣国である伊勢を治めていた織田信長の次男信雄のもとに，伊賀からやってきた郷士が現れる。話を聞くと，混乱が続く伊賀は今が攻めどきだという。信雄は，以前伊賀の丸山（現在の上野市）に建設しかけていた城の工事を再開し，伊賀攻めの拠点とする。伊賀の豪族たちは，この動きをみて抗争を中止し，連合して丸山に攻め込んだ。その結果，織田軍はさんざんに打ち破られ，築城を指揮していた

滝川勝利は敗走する。
この報告を受けた信雄は激怒し，翌天正7年，自ら兵を率いて伊賀に進軍する。これは「第一次伊賀の乱」と呼ばれる戦である。織田軍は三方から伊賀に侵入し，信雄の他の軍は伊賀出身の武将が指揮をとっていた。しかし，三軍とも，地形を巧みに利用した伊賀側のゲリラ戦術に翻弄され，惨敗する。
信長は，これを聞いて大いに怒り，信長の許しを受けずに勝手な振る舞いをした信雄に謹慎を命じ，伊賀の豪族たちへの憎しみを募らせた。

信長の怒りが爆発

「第二次伊賀の乱」は，2年後の天正9年に起こる。発端はまたしても伊賀郷士の裏切りである。今回は信長の居城である安土城へやってきて，伊賀の状況，攻略の計画を詳しく説明した。信長は，すぐには戦を始めず，その年の9月になって，突然伊賀侵攻を命じる。
織田の軍勢は4万4千。当時の伊賀の全人口が10万と推定されているから，いかに大量の兵を投入したかわかるであろう。これに加えて，参加した武将は，織田信雄はじめ，丹羽長秀，滝川一益，蒲生氏郷，筒井順慶，浅野長政ら，そうそうたるメンバーである。これでは堅固な守りを誇る伊賀もたまらない。前回同様，得意のゲリラ戦術を用いて必死に抵抗したが，途方もない大軍が相手ではなかなか効果もあがらない。次々と城が落とされ，10月末，最後に残った城も開城し，伊賀の乱は終結した。

壊滅した伊賀

伊賀は焦土と化した。織田軍の殺りくは凄惨を極め，伊賀の豪族たちの多くは殺害され，わずかに生き残った者は，全国へ散らばっていったという。上忍百地丹波や藤林長門もその行方は知れない。

前回の報復とはいえ，信長は，なぜ伊賀をここまで徹底的に討伐したのか？　長島一向一揆の大量虐殺など，狂気の振る舞いが目につく当時の信長からすれば，この行為は当然のことかもしれない。大軍をも翻弄させる力を持つ伊賀の忍術は，短気な信長にとってことさらシャクの種だったと思われる。また，信雄の軍を敗走させた伊賀の豪族の戦いをみて，万全の構えで戦に臨んだのかもしれない。
戦の終わった後，信長はようやく平定した伊賀へ視察にやってくる。あちこちの山に登って焼けただれた伊賀全土をながめ，戦後処理にあたっている信雄ら武将を見舞った。数日の滞在で安土に戻ったが，帰り道はさぞかし上機嫌だったであろう。

忍術の消滅

当時の諸国に散らばった伊賀忍者の残党は，それぞれ各地の大名に雇われ，全国に伊賀忍術が流布したといわれる。また，信長死後は，離散した伊賀の人々が，故郷に戻り始めていた。しかし，ときはすでに戦国時代の末期である。戦乱の世が治まり，江戸時代に入ると，忍者の役目は失われる。伊賀や甲賀の出身者は幕府の組織に編入され，忍術とはかけはなれた官僚的な警護任務につくようになった。代わりに「公儀隠密」や「お庭番」などが忍者の役割を果たしたが，彼は忍術をほとんど使わず，むしろ現代的なスパイに近いものである。忍者の技術は忘れ去られようとしていた。
現在知られている忍術書「万川集海」や「正忍記」は，江戸時代になって書かれたものである。また，「天正伊賀の乱」の戦記である「伊乱記」も江戸時代の作である。忍者の末裔（まつえい）たちが，滅びつつある忍者の伝統を，何とか後世に残そうとしたのだろうか。

戦国を生きる強者たち

『伊忍道・打倒信長』に登場する「人物」は忍者・僧・道士・侍の４タイプあり，さらに16種類の職業に分かれる。それぞれの職業について紹介しよう。

【忍者】

手裏剣や刀を使いこなし，忍術も得意というオールマイティな存在だ。

●伊賀者

伊賀忍者といえば服部半蔵が有名。半蔵は，伊賀出身であり，徳川家の忍者を統括していたが，半蔵自身は忍者というより武将としての活躍が多い。

●甲賀者

甲賀は南近江の一郡で，伊賀の北方に位置する。織田信長は，甲賀に侵攻しようとしたことがあるが，その一方で，情報収集のために甲賀忍者をよく利用していたらしい。

●根来衆（ねごろしゅう）

実際は，紀伊にある根来寺の僧兵集団だが，根来流忍法をあみ出し，スパイ活動を行っていたといわれる。早くから鉄砲の製造法を修得し，近隣の雑賀(さいか)衆と協力して，仏法の敵・織田信長に抵抗した。

●風魔衆

風魔衆は北条氏五代に仕えて，情報収集，敵地混乱などに奔走した。頭領は代々，風魔小太郎という名を受け継いでいる。

●くノ一（伊賀女・甲賀女）

「女」を分解すると「くノ一」となることから，女忍者の呼び名として使われる。実際は男の忍者ほど自在な活動はせず，敵方に身分を偽って潜入し，情報を流す役割だった。

【僧】

治療・回復術が得意。武術の得意な僧兵，法力の強い羅漢など，職業によって特長がやや異なる。

●僧侶

戦国時代の僧侶では，全国の一向宗をまとめて戦国大名に対抗する勢力を持った本願寺の顕如（けんにょ）や，徳川家康のブレーンとして政治に参画した天海（てんかい）などが有名である。

●僧兵

武装した僧である。平安時代初期に，寺を自衛するために発生した。その後勢力を伸ばし戦国時代には，一向一揆などで活躍したが，信長が徹底した征伐を行い，戦国時代以降は消滅する。歴史上では源義経の家来，武蔵坊弁慶が有名。

●山伏（やまぶし）

国々を巡り，山奥で修行して呪力を高め，祈祷を行う修験者。歌舞伎「勧進帳」では，源義経や弁慶が山伏に変装して逃亡する。

●羅漢（らかん）

阿羅漢の略称。仏教修行の最高段階に達した者であり，仏に最も近い存在とされる。

【道士】

強力な攻撃術を使いこなし，その威力は忍者をしのぐ。攻撃力が低いところが弱点。

●陰陽師（おんみょうじ）

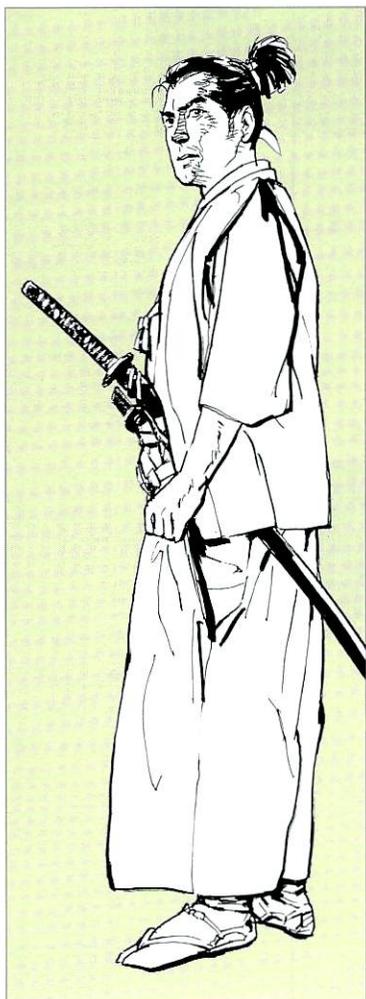
中国伝来の陰陽術を学んだ者。陰陽術とは，天文学，暦学，占術などを含んだ呪術のこと歴史上では，平安時代の安倍晴明(あべのせいめい)と芦屋道満(あしやどうまん)の二大陰陽師の争いが有名である。晴明は，“式鬼(しきおに)”と呼ばれる目に見えない鬼を使って術をかけていたといわれる。朝廷の陰陽師だった土御門(つちみかど)家は，この晴明の子孫である。

●飯綱使（いづなつかい）

もとは修験者だった者が神通力を身につけ，妖術使いとなった。狐を使った幻術を得意とする。

●方士

仙術を学んだ者で，いわゆる仙人のこと。仙術は中国から伝来したもので，「三国志演義」に登場する「左慈(さじ)」も方士である。

【侍】

武芸一筋に生きる者たちなので，攻撃力は高いが，術を使えない。

●武士

戦国時代の武士は実力中心であり，チャンスさえあればどんどん出世し，大名になれる可能性もあった。足軽から出世して天下統一を成し遂げた豊臣秀吉は，一番の成功例であろう。

●浪人

失業した武士である。関ヶ原の戦いののち，敗者の西軍側では多くの大名が取り潰され，浪人が急増する。のちの大坂冬の陣では，約10万の関ヶ原浪人が豊臣方に結集し，徳川軍の攻撃を防ぎ，大坂城を守り抜いた。

●剣術家

剣術修行のために全国を旅している。戦国時代から江戸時代初期にかけて，数々の剣術家が現れ，独自の流派を作り上げた。宮本武蔵や佐々木小次郎（両者とも天正年代にはまだ登場しない），それに一刀流の祖・伊東一刀斎（いとういっとうさい）や，その弟子の神子上典膳（みこがみてんぜん）は有名である。

モンスター絵巻

序盤のダンジョンに出現するモンスターを紹介しよう。『伊忍道・打倒信長』には，古典に描かれている由緒正しい怪物や妖怪も登場するのだ。

1.「選者の証」の洞窟

●大鼠（おおねずみ）

巨大化したネズミである。洞窟の中に群れをなして生息する。鋭い前歯を使って攻撃してくるが，攻撃・守備力はたいしたことない。特殊な攻撃も行わないので，簡単に倒せるだろう。

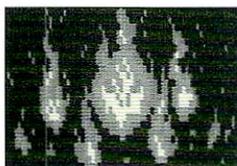
●大百足（おおむかで）

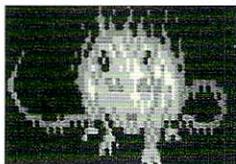
数百倍に巨大化したムカデ。その名の通り，100本の足を使ってジリジリと迫り，発達した牙で攻撃をしかけてくる。しかし，攻撃力は大鼠より少し強い程度。

●大蛇（だいじゃ）

ニシキヘビの数倍はあろうかという巨体を持ったヘビ。毒はないが，鋭い牙による攻撃は致命傷を負うこともある。レベルが低いときは手ごわい相手だ。大百足を従えて出現することが多い。

2. 富士の修験場

●鬼火（おにび）

霊魂が火の玉になり，洞窟の中でユラユラ浮かんでいる。動作は鈍いが，攻撃するときは炎が一瞬バッと燃え広がり，猛然と体当たりをかけてくる。特殊な攻撃は行わない。

●火鼠（ひねずみ）

燃えさかる炎を身にまとったネズミ。古典『竹取物語』の中に「火鼠のかわごろも」という宝物があるが，この動物の毛皮のことらしい。特殊攻撃として火を吐く。大鼠とともに現れることがある。

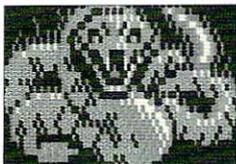
●幼火龍（ようかりゅう）

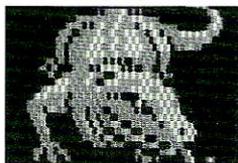
溶岩の中に住む火龍の子供。火龍とは，天に昇る龍ではなく，足が生えていて地中に潜んでいる龍の一種。火を食し，胴体の鱗からは，つねに火の粉が吹き出ている。戦闘中はひんぱんに炎を吐く。

3. 筑波の修験場

●毒虫（どくむし）

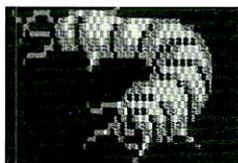
巨大なイモ虫だが，硬いこうらを持ち，守備力は高い。戦闘時には上半身を持ち上げ，口から牙を出して攻撃してくる。毒を放出するので，解毒丸を忘れずに買っておきたい。

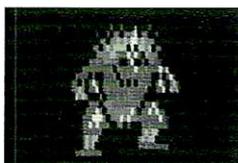
●妖まむし（ようまむし）

大蛇と同類だが，攻撃時には毒を吐くほかに，悪臭を放って気力を奪いとる。もちろん，攻撃力も体力も大蛇より高い。手下の大蛇を従えて登場したときは，十分注意してほしい。

●魔とかげ（まとかげ）

トカゲに霊がとりついて巨大化し，凶暴化したモンスター。仲間を呼び出すので，戦闘が長引くことが多い。攻撃力も強いので，早めに倒さないととりかえしのつかないことになる。

●土ぐも（つちぐも）

蜘蛛（くも）の体を持ち，顔は鬼の形相である。尻から蜘蛛糸を吐き，素早さを低下させる。また，毒を吐くこともある。日本古来からいる妖怪の一種で，平安時代に源（みなもとの）頼光（よりみつ）が退治した話がある。

●地龍虫（ぢりゅうちゅう）

地に住む龍（前出の火龍など）に寄生する虫。虫にしては体が異常に大きく，つねに血に飢えているという。丸い口に生えた牙で傷をつけ，吸盤のように吸いついて血を吸い取る。

●土鬼（どき）

外見は小型の鬼。戦闘時は素手でなぐりつけてくる。つねに土ぐも，魔とかげらを従えて現れ，味方が危なくなると自らの能力で体力を回復させる。

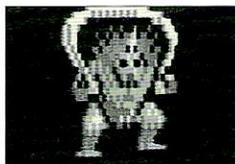
4. 出羽の修験場

●化け烏（ばけがらす）

異常に巨大化したカラス。大きな翼を広げて飛び回り，鋭くとがったくちばしで素早い攻撃をしかけてくる。特殊な攻撃はなく，ひたすら突撃してくるどう猛なモンスター。

●ぬえ

頭がサル，体がタヌキ，尾はヘビ，手足はトラという不思議な外見をした魔獣。「平家物語」にも登場する古典的な怪物だ。冷気を吐いたり，眠らせたりする奇怪な能力を持つ。

●風鬼（ふうき）

土鬼と同類だが，こちらは風を使う鬼である。体のまわりにはつねにつむじ風が起きていて，攻撃するときはこのつむじ風がいっそう激しくなるという。冷気を吐くことがあり，かなり手ごわい。

●烏天狗（からすてんぐ）

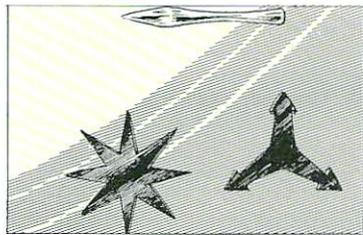
天狗の子分で，くちばしと翼を持っている。天狗は神の一種といわれているが，烏天狗は妖怪である。戦闘時は手に持った棒で襲いかかり，自分の体力がなくなると回復呪文を唱える。

戦国武具抄録

忍者と手裏剣，侍と刀というように，職業と武器の関係は，ある程度は推測できるだろう。ここでは聞きなれない名前の武器や道具などについて説明しよう。

【忍者】

●忍者刀　つばが四角形で，鞘に長い紐が巻きついている刀。武器として使う以外にも道具としていろいろな使いみちがあった。たとえば，塀を登るときには，刀を塀に立てかけ，つばに足をかけて踏み台代わりにすることができた。登りきったら，鞘の紐を引いて刀を手元にたぐりよせるのだ。

●鎖鎌（くさりがま）　農業で使う鎌の柄に，分銅を付けた鎖がついている特殊な武器。分銅を頭上でブンブン振り回すシーンは，映画などでよく見られる。このあと，鎖を敵の刀にからませて動きを封じ込め，そのスキに鎌で攻撃するのが勝ちパターンだ。

●三方手裏剣　三方に刃が伸びた手裏剣。

●八方手裏剣　八方に刃が伸びた手裏剣。

●棒手裏剣　棒状の手裏剣。手裏剣というよりも投げナイフに近い。忍者以外に侍なども使用した。

●短筒（たんづつ）　いわゆるピストルのこと。西洋製に比べて命中率は悪い。

●吹き矢　筒の中に短い矢を入れ，口で吹き飛ばして敵に射当てる武器。矢の先に毒でも仕込めば敵は即死する。

●鎖帷子（くさりかたびら）　鎖をつなげて，衣服の形にした防具。刀などで刺されても，刃が鎖にひっかかって傷つかなかった。鎧よりも身軽に行動できるという長所がある。

【僧】

●なぎなた　長い柄の先に，反り返ったような剣をつけたもの。敵の足元をなぎ払うように攻撃する。僧兵が得意とする。

●金剛杖（こんごうじょう）　修験者が持つ四角形または八角形のつえ。歩行用の道具だが，棒術を習っていれば武器としても使える。山伏の必需品である。

●兜巾（ときん）　山伏が被る小さな頭巾。山中の瘴気（湿熱を含んだ悪気）が頭頂に触れると病気になるため，これを被って防いだといわれる。

●鈴懸（すずかけ）　山伏の着ている服についた丸い房である。これの色などで山伏の階級や順位を区別した。

●袈裟（けさ）　僧侶の法衣。左肩から右わきの下にかけて衣をおおう布。この布の色で僧侶の身分が区別されている。

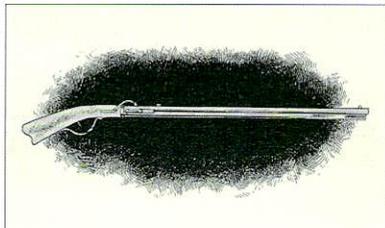
【道士】

●算木（さんぼく）　ぜい竹ともいう。細い竹の棒が数十本束になった占い道具である。攻撃力は弱い。

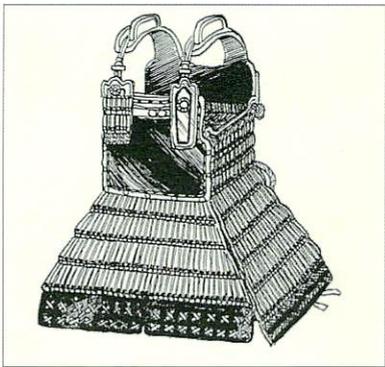
●烏帽子（えぼし）　カラスの羽のように黒く塗られた帽子。元服した男子がつける被りものである。くちばしのように長く尖った形のものが一般的だ。

●直垂（ひたたれ）　ゆったりとした上半身衣。もとは庶民の平服だったが，室町時代以降は武士や公家の平服になった。

【侍】

●種子島（たねがしま）　火縄銃のこと。鉄砲が日本に初めて伝来したのが九州の種子島であり，そこから全国に広まったため，こう呼ばれることが多い。

●鉢金（はちがね）　野球帽のひさしを短くしたような丸い兜。兜の基本形だ。

●短甲（たんこう）　胴の部分だけを守る鎧で，かなり小さい。平安時代以前に使用された。守備範囲は小さいが，着脱に便利で，身軽に行動できる。

●大鎧（おおよろい）　鎌倉・室町時代の武将が着用した豪華な鎧。腹・背・両わきにそれぞれ鎧の板が当てられており，角張った形をしている。後の時代になると，胴の部分が丸みを帯び，体に密着して動きやすいものが主流になった。

◎参考図書

「戦国忍者ワールド」作成にあたり，以下の諸図書を参考にさせていただきました。

【忍者の履歴書】戸部新十郎　朝日文庫
【忍者と盗賊】戸部新十郎　河出文庫
【ＲＰＧ幻想事典・日本編】飯島健男監修　ソフトバンク出版事業部
【忍者の生活】山口正之　雄山閣
【別冊歴史読本　謀略！戦国合戦陰の一族】新人物往来社

「伊忍道・打倒信長」イメージイラストについて

今回のイラストは，主人公である若い伊賀忍者を中心にして，両わきには仲間となる山伏と方士を配し，足下にはさまざまな武器を持った忍者たちを描きました。主人公の背後に立つ信長は，仇役ということで，信長の異名“第六天魔王”のイメージを出してみました。かなたに見える城は,信長の居城・安土城です。このイラストに描いた人物たちがゲーム上でどんな活躍をするのか，私も楽しみにしています。

生籟範義（イラストレーター）

『伊忍道・打倒信長』サブマニュアル「兵法忍巻」